

«Карусель подвижных игр народов Сибири»

Сценарий квест-игры для детей старшего дошкольного возраста

Цель: приобщение к истокам народной культуры в процессе разучивания малых форм национального фольклора, знакомства с играми, забавами и обычаями, народов Сибири, повышение двигательной и эмоциональной активности.

Задачи:

- расширение представлений о традициях народов Сибири;
- развитие психофизических качеств, таких как быстрота, сила, ловкость, глазомер; совершенствование двигательных умений и навыков;
- формирование у детей дошкольного возраста интереса и уважения к другим национальным культурам, воспитание чувства сопричастности к народным играм и творчеству, чувства общности, дружбы и единства с людьми различных национальностей.

Место проведения: площадки на территории МБДОУ д/с 9.

Контингент: дети старшего дошкольного возраста (2 команды по 8 человек).

Музыкальное оформление: аудио подборка для сопровождения игр и оформления вступительной части.

Технические средства: звуковоспроизводящая аппаратура.

Оборудование и инвентарь:

Предварительная работа: чтение книг, рассматривание иллюстраций, беседы с детьми о коренных народах, населяющих Сибирь. Написание сценария, оформление инвентаря и оборудования необходимого для мероприятия

Организационно-методическая работа:

На площадке расположен необходимый инвентарь: лежит «парашют», с наклеенными по секторам цветными карточками - подсказками, в центре, в отверстии «парашюта» стоит столб с лентами, на столбе, по середине расположена стрелка. Вокруг, импровизационные атрибуты и украшения площадки. На карточках, с обратной стороны расположены по 2 подсказки (загадка и ребус). От основной площадки, в разные стороны, расходятся 4 цветные дорожки (крашеный цветной водою снег). Площадки оборудованы инвентарём, согласно проводимой игре.

Ход мероприятия:

Гости и дети собираются на площадке детского сада, и располагаются полукругом. Гостей встречает шаманка Иира – Хан.

Иира – Хан: здравствуйте, дети! Самые лучшие на свете. Здравствуйте, гости дорогие! Низкий вам поклон, со всех четырех сторон. Давайте все вместе встанем в круг и поприветствуем друг друга (*все становятся вокруг «парашюта», держась за руки*):

Здравствуй, солнце! (*поднимаем, сцепленные с соседом, руки вверх*)

Здравствуй, небо! (*сцепленными с соседом, руками плавно покачиваем над головой*)

Здравствуй вся моя Земля! (*сцепленные с соседом, руки опускаем и тянем вперед*)

Мы проснулись очень рано (*сцепленные с соседом, руки поднимаем вверх*)

И приветствуем тебя! *(продолжая держаться за руки наклоняемся вперёд – поклон)*
Стоя в кругу, шаманка продолжает.

Где увидишь столько снега и сугробы серебра.

Да, зима у нас сурова, но какая красота!

Знаю я не понаслышке о сибирской стороне

В ней, приветливой не слишком, довелось родиться мне.

Ребята, давайте познакомимся, меня называют Иира – Хан, я великая шаманка и целительница Сибири. Сибирь, огромный край, в котором живёт много народов разных национальностей. Например: на юге края живут наши соседи хакасы и тувинцы, на востоке - якуты и буряты, а на западе - ханты, манси, ненцы и ещё много-много разных наций, и у всех у них - существует столько же разных обычаев, традиций, ритуалов и игр. А игры бывают самые разные. А вы ребята, играете в игры? *(ответы детей)* Все дети обожают двигаться, прыгать, скакать, бегать наперегонки.

Из-за веранды выскакивает Антошка бежит и кричит.

Антошка: Стойте – стойте, погодите, никуда не уходите!

Прибежав к гостям, продолжает.

Здравствуйте, ребята,

Здравствуйте, гости дорогие!!! А красивые какие!

Я – Антошка,

Люблю скакать на одной ножке,

Люблю бегать и играть,

И весело плясать.

Ой, *(обращаясь к шаманке)* а вы кто?

Шаманка: Здравствуй Антошка. Я шаманка, я общаюсь с духами Мира через обряды, танцы и игры. Да - да, наши обряды — это те же игры, в них мы общаемся с духами земли, воды и воздуха, которые помогают нам в преодолении различных препятствий. Хотите познакомиться с ними? *(дети отвечают)* Приглашаю всех ребят, в путешествие по играм разных народов нашей необъятной Сибири. Присоединяйся и ты, Антошка, к нам.

Антошка: Вот здорово, с удовольствием!

Шаманка: А в путешествие мы отправимся по подсказкам нашей волшебной Карусели. Ребята, давайте встанем вокруг нашей карусели

Дети становятся вокруг «парашюта» и под песню «Веселая карусель», музыка В. Шаинского, слова Ю. Энтина, раскручивают «парашют». Как только музыка закончилась, шаманка ударяет в бубен, и дети останавливаются. Шаманка обращает внимание на «парашют» и вскрывает подсказку, на которую указывает стрелка.

Шаманка: Давайте посмотрим, что же сказано в этой подсказке. *(вскрывает).* Ой, а подсказка не простая, а с заданием. Нужно отгадать загадку.

Загадывает загадку. После того как отгадали, предлагает разгадать ребус, вторая часть подсказки. После этого обсуждает что же в итоге

получилось и что их ждёт впереди. Далее предлагает следовать линии на снегу, такого же цвета, как и подсказка. Дети проходят к площадке, их встречает ведущий и играет с ними в игру. После этого участники возвращаются к «карусели» и снова её раскручивают. Так попеременно участники проходят все четыре площадки с играми.

Площадка: КРАСНАЯ

1 подсказка:

На планете это место

Чрезвычайно интересно.

Там совсем деревьев нет,

Не растет и клевер.

*Называют край студёный, как ребята...? — ...**(СЕВЕР)***

2 подсказка:



(ОЛЕНЬ)

Эстафета: «Охота на оленей»

На площадке гостей встречает ведущий.

Ведущий: Климат на Севере очень суровый. Снег лежит там почти весь год. Зима там студёная, а еще дуют сильные ветры, часто бушует пурга. Зимой на Севере темно: нет ни утра, ни дня, ни вечера - круглые сутки ночь. Это полярная ночь, она длится полгода. А летом на Севере, наступает полярный день и солнце светит круглые сутки и не заходит за горизонт, тоже целых шесть месяцев. А ещё, зимой, на небе можно увидеть Северное сияние. Северное сияние – это природное явление невероятной красоты: сверкающее, завораживающее. Темное синее небо часами переливается разными цветами.

Народы Севера не только много трудятся, но и умеют отдыхать. На праздниках они играют в народные игры: прыгают через нарты, стреляют из арбалета, и играют в футбол. А когда полярная ночь заканчивается, в тундру приходит солнце, и все жители радуются и устраивают ежегодный праздник – День оленевода. Оленеводы из разных стойбищ собираются в одном месте и устраивают соревнования, играют в игры. Мы свами сейчас поиграем в любимую игру детей оленеводов «Охота на оленей».

Цель игры: развивать глазомер, ловкость, изобретательность. Знакомит с повадками оленей, их особенностями.

Ход игры: 2 команды детей по 6-8 человек в команде, становятся у черты в колонну по одному. На расстоянии 2-2.5м. в один ряд ставятся «рога» оленя (*ветки деревьев воткнутые в снег*). Каждый ребенок, по очереди, в руке держит битую и размахнувшись старается, бросив её, сбить ей рога, после этого бежит за битой и возвращается в свою команду. Бросает следующий участник команды. Побеждает команда большее количество раз, сбившая «рога». При необходимости игру можно повторить.

Площадка: СИНЯЯ

1 подсказка: Говорят для детворы

Веселее нет игры,

От водящего беги,

И по сторонам гляди. **(ДОГОНЯЛКИ, ЛОВИШКИ)**

2 подсказка:



Д = ПО

(ПОИСК)

Подвижная игра: «Белое дерево» (Сагаан модон)

На площадке гостей встречает ведущий.

Ведущий: У озера Байкал - самого чистого и большого озера в мире, живут Буряты, живут в круглых как цилиндр юртах, строят их из жердей и покрывают войлоком, шкурами животных – овец, оленей. Этот народ ведёт кочевой образ жизни, поэтому они живут в юртах, которые легко собирать, разобрать и перевезти на новое место. У них своя культура и обычаи, многие из них дошли и до наших времен. Буряты умели не только хорошо трудиться и обеспечивать себя самыми необходимыми вещами, но и слагали песни, сказки и легенды, играли и веселились. Многие игры и танцы были не просто развлечением, но и неким обрядом. Они устраивались для того, чтобы незнакомые роды стали ближе друг другу в общении. Давайте познакомимся с одной из игр. Называется она Сагаан модон - Белое дерево.

Цель игры: развивать двигательные навыки, быстроту реакции, ловкость.

Ход игры: Играющие делятся на две равные по силам команды. Игровым инвентарем служат жердь (длиной 3-6 м) и короткая палочка (10 см длиной), без сучков и заусенцев. Команды идут на ровное открытое место, куда приносят жердь, и строятся вдоль нее в ряд.

Ведущий бросает вдалеке что-то с силой короткую палочку, все внимательно слушают, стараются отгадать, куда упала палочка. Ведущий кричит «Кик-кук!»,

что служит сигналом начала поисков. Кто первый нашел бежит к жерди или передает палочку (так, чтобы никто из соперников не заметил этого) более сильному товарищу из своей команды. Если соперники обнаружат палочку, то стараются отнять ее и донести до жерди сами. Побеждает команда, которой удастся стукнуть палочкой по жерди. Этот стук служит сигналом к прекращению игры. После этого она обычно повторяется. И так несколько раз. Во время борьбы можно хвататься только за саму палочку, а не за руки, ноги, одежду соперников. Найденную палочку можно только нести или передавать из рук в руки, но нельзя, перебрасывать ее друг другу.

Площадка: ОРАНЖЕВАЯ

1 подсказка:

То-былинные герои,
По преданиям-их трое.
Силой дюжей обладают,
Простым людям помогают. (БОГАТЫРИ)

2 подсказка:



(БОРЬБА)

Подвижная игра: «Тунумиу»

На площадке гостей встречает ведущий.

Ведущий: Экии! Что я сказала? Я поздоровалась на тувинском языке. тувинцы всегда славились своим гостеприимством, у них такой обычай: любого человека, проезжающего мимо юрты, обязательно приглашали в жилище отдохнуть с дороги, поднося в первую очередь аяк (пиалу) горячего чая с молоком. А ещё, в древние времена тувинский человек брызгал чай с молоком тос – караком (девятиглазником) в сторону тайги, горы и восходящего солнца, обращался к ним с просьбой о том, чтобы у него в семье все было хорошо.

Дети для тувинцев – самое дорогое из того, что у них есть. Ребенка они не целуют, а нюхают, что является наивысшей формой ласки у тувинцев.

Как и все, тувинцы очень любят праздник, где они поют, танцуют и соревнуются, а основным зрелищем национальных праздников тувинцев является борьба «Хуреш». С малых лет ребяташки, играют в игры, в которых сила и выносливость, главные помощники. В одну из таких игр мы сейчас поиграем. Называется она Тунумиу.

Цель игры: развивать двигательные навыки, силу, быстроту реакции, ловкость.

Ход игры: Игроки садятся на ледянки, спиной друг к другу, вытянув ноги. Вокруг них, начертите круг диаметром около одного метра от носков каждого игрока. По сигналу каждый из игроков пытается вытолкнуть соперника за линию. Их спины должны касаться друг друга на протяжении всего состязания. Руками можно держаться либо за края ледянки по бокам, либо сцепив с соперником. Проигрывает игрок, которого соперник вытолкнул из круга.

Площадка: ЗЕЛЁНАЯ

1 подсказка:

Разбег, толчок и...миг полёт.

Кто дальше, выше.

Вот итог. **(ПРЫЖОК)**

2 подсказка:



(ШЕСТ)

Эстафета «Прыжки с шестом» («Микитчан курэйм»)

На площадке гостей встречает ведущий.

Ведущий: Неизвестной и загадочной страной была Сибирь в давние времена – дикая, студеная, суровая. Многочисленные племена кочевали по сибирским просторам, между могучими сибирскими реками Ангарой, Енисеем, Селенгой, взбирались на склоны величественных гор, бороздили непроходимые леса и ледяные пустыни. Люди, применяя силу и сноровку преодолевали препятствия, непроходимые реки и ущелья, непролазные горы, топкие болота, так закалялся народ. Например: Ненцы народ сильный и терпеливый, потому что им часто приходится жить под открытым небом и преодолевать трудности. И поэтому природа и создала их со смуглой кожей, т.к. под прямыми лучами солнца она темнеет. Разрез глаз узкий, т.к. защищает глаза от пыли, грязи и ветров. Ненцы кочуют в тундре, и поэтому они умело могут справиться с любым препятствием. Свои умения и навыки передают по наследству своим детям обучая их прямо во время игр. В одну из таких игр мы сейчас поиграем. Называется она Микитчан курэйм - прыжки с шестом.

Цель игры: Закреплять умение энергично отталкиваться одной ногой, при этом сильно отталкиваться с шестом с выносом туловища и ног вперед.

Развивать ловкость и силу ног и рук при прыжках через препятствие и снежные обрывы.

Ход игры: Для игры потребуется шест. 2 команды строятся в колонны по одному на старте. Впереди, на середине дистанции расположен небольшой снежный, рыхлый вал. Примерно в высоту 10-15 см. В руках игрок держит шест («курэй»). Игрок разбегается и прыгает в длину, отталкиваясь шестом., перепрыгивая снежный вал. После чего бежит до финиша обегает конус и также, перепрыгивая через препятствие с шестом, возвращается в команду. Бежит следующий участник команды.

После того как все игры сыграны шаманка с Антошкой вручают детям медали и сладкие сюрпризы. Далее прощаются с ними и благодарят за хорошую игру. Дети уходят.